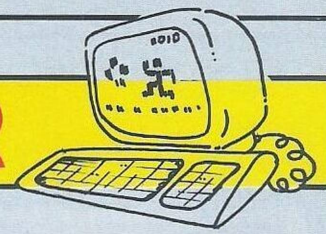
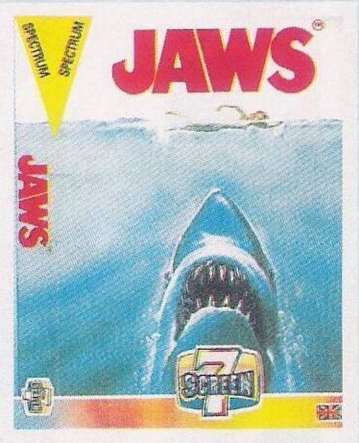


# OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

## "JAWS"



que não soube aproveitar a fama do filme, limitando-se a usar esse nome como chamariz. É pena porque «Jaws» merecia mais, muito mais.

Nome: **Jaws**  
 Género: **Ação**  
 Gráficos: **67%**  
 Dificuldade: **77%** (na compreensão)  
 Som: **50%**  
 Apreciação Global: **Veja antes de comprar.**

Em 1975 surgiu um filme que iria dar uma nova dimensão ao género do suspense.

O seu nome é «Jaws», e em Portugal recebeu o título de «Tubarão».

O seu realizador, Steven Spielberg, que na altura permanecia no anonimato, fez o seu salto para a fama e afirmou-se com os filmes que iria realizar posteriormente («Contactos Imediatos do 3º Grau» e «Indiana Jones e os Salteadores da Arca Perdida»).

Actualmente Spielberg é uma lenda na história do cinema e o seu nome, que dispensa qualquer tipo de apresentações, tornou-se sinónimo de suspense, aventura, fantástico e de muita imaginação.

Passados 14 anos do seu primeiro êxito eis que surge o jogo do filme «Tubarão».

Programado e concebido por uma marca nova, «Screen 7» que quis estrear da melhor maneira, aproveitando já a fama do filme.

O desenho de apresentação está impecável pois ficou igual ao cartaz de «Tubarão».

A história é bem conhecida, visto que o filme foi exibido há pouco tempo na RTP.

Tudo se passa na pequena ilha de «Amity», onde a época balnear é a única fonte de rendimentos para muitos dos habitantes (até parece o Algarve).

Mas algo de terrível mancha de sangue as pacíficas praias de Amity.

Um enorme tubarão branco ataca e se as mortes continuam e o perigo se torna público muitos turistas receosos partirão e isso significa adeus ao querido dinheiro.

O «Mayor Vaughn» para solucionar este problema resolveu recorrer ao chefe da polícia, «Brodie» (o nosso protagonista).

«Brodie» conta com a ajuda de 2 colegas, «Hooper», um perito em tubarões e «Quint», um caçador maníaco.

Claro que com todo este «paleio» já devem estar a julgar que o jogo é bom, mas enganam-se porque «Jaws» é um «remake» dos velhos jogos de labirintos com uns bichos subaquáticos à mistura.

Comandamos um submarino (mais parece uma cápsula) que vagueia pelo oceano à procura de algo (quem souber que escreva, pois cá ainda não sabemos o que fazer).

Podemos matar alguns bichitos e apanhar objectos, mas matar o tubarão ou subir à superfície para mim, é ainda um enigma a resolver.

Quem gostou do «Scuba Dive» ou de jogos labirinticos, está como um peixe dentro d'água.

Tecnicamente «Jaws» é um jogo médio em todos os aspectos.

Os gráficos estão razoáveis, sendo o melhor o do tubarão que, quando abre a boca, até mete medo. Em contrapartida os gráficos restantes estão pequenos e têm um ar infantil.

A dificuldade pode ser dividida em dois pontos, a jogabilidade e a compreensão (este ponto é o que aborrece o jogador, pois quando estamos a jogar ao «Jaws» e não passamos do nível do submarino, o jogo torna-se enfadonho).

Concluindo: «Jaws» é um jogo

## "POKES E DICAS"

Mas nem tudo são rosas, pois são muitos os leitores que precisam de «pokes» e «dicas» para outros jogos.

Aqui fica o apelo de alguns:

O Nuno Miguel deseja ajudas para o Human Killing Machine, Super Trux, Platoon, Crazy Cars 2, Out Run, Dragon Ninja, Super-Hang On, Bestial Warrior, Bomb Jack.

Se alguém estiver disposto a colaborar, pode escrever para Nuno Miguel, Rua Farol do Alentejo, 6, 7000 Évora.

Renegade, Green Beret, Crazy Cars, Air Wolf, Bruce Lee, Enduro Racer Barbarian, Batman (Pedro Adriano, Rua Elias Garcia nº40, 2735 CACÉM). O António Paulo deseja obter mais informações sobre o jogo «Zorro», se o leitor Mário Lúcio estiver agora a ler esta rubrica, pode telefonar para o 2215054.

Pedimos desculpa aos leitores Pedro Adriano e Telmo Ramos, como a todos que têm enviado mapas pois visto que só dispomos de uma página

(por enquanto) torna-se impossível publicar mapas.

A ideia da Atlantic Software é, sem dúvida, bestial, pois o ideal seriam três páginas, uma para as críticas, outra para os «pokes» e «dicas» e a última página para os mapas, mas como esta rubrica tem somente pouco mais de um mês de existência há que ter paciência.

A troca de jogos por correspondência tem vindo a ganhar muitos adeptos, uma prova disso são as cartas que recebemos com muitos leitores a proporem-nos trocas.

O Paulo Renato é um exemplo disso, deseja trocar jogos com leitores e a sua morada é a seguinte: Travessa José Ascensão Filipe, Nº13, 2425 Monte Real, Vieira de Leiria.

Além disso o Renato tem umas dúvidas, não sabe o que significa vidas inf., O Renato!! inf. é a abreviatura de infinitas, que mais podia ser.

A outra dúvida é sobre o significado

de Poke xxxxx, yyy.

Tenho a certeza que não percebes nada de computadores além dos jogos. xxxxx é um endereço qualquer que varia entre 25000 a 65535 e yyy é um número que pode ir de 0 a 255.

Quando se «Pokeia» é para alterar alguma instrução e como resultado obtém-se vidas infinitas ou o que se bem pretender. Claro que, para descobrir estas informações, é preciso entender.

Bem por esta semana é tudo mas mantemos o habitual contacto para a próxima semana.

Até lá todos os leitores podem escrever para: «Correio da Manhã» «Os Jogos no Computador», Rua Mouzinho da Silveira, 27 1200 Lisboa.

Entretanto aqui ficam algumas «dicas» e «pokes».

Rex — Código para a segunda parte 8980898909608208.

Titanic — Carreguem simultaneamente em 2, 3, 5, 8 enquanto estiverem a jogar.

Super Stunt Man — Nos Hi-Scores escrevam «Big Score» para obter vi-

das e tempo infinito.

Hysteria — Na definição de teclas escrevemos «CHEATS» para ter vidas infinitas.

Eagle's Nest — Nos Hi Scores escrevamos DAS NME para jogar sem inimigos, se escrevamos DAS CHT ficamos com energia infinita.

Bionic Commando — Poke 34690,0

James Bond Live and Let Die — Poke 27261,201 para fuel infinito.

Nebulus — enquanto se estiver a jogar premir as teclas N, E, B e Caps Shift para obter vidas infinitas. Se quisermos mudar de nível basta premir Caps Shift e 4.

Sol Negro — Código para a segunda parte é 2414520.

Intensity — Poke 31433,70: Poke 31434,125: Poke 31436,0: Poke 56324,201.

Todas estas ajudas foram enviadas pelos leitores Nuno Miguel, Rogério Paulo, Nuno, Ricardo, Hugo Amaro, Jorge Claudio, João Manuel, e Atlantic Software que é composta por Luís Teixeira e Horácio Mendes.